

학습과정명	만화창작 I													
학습목표	<p>본 과목인 만화창작 I 은 만화창작단계를 순차적으로 학습하면서 자신의 창작 작품에 반영하여 단편만화를 완성하는 데 목적을 두고 있다. 창작 단계는 현재 만화산업의 주축을 이루고 있는 웹툰의 창작을 기반으로 구성하며, 시나리오 작성법과 플롯의 기본요소와 기능들을 이해하고 스토리 구성방식과 캐릭터 설정을 학습한다. 또한 만화 특유의 선 연출을 통해서 작화를 위한 기본적인 개념을 습득한다. 이어서 콘티를 제작할 수 있도록 콘티의 구성법을 이해하고 칸의 개념으로써 쇼트별 연출로 가능한 감성에 대해 알아보고 배경적 요소인 만화 투시법과 구조 설정을 학습한다. 이와 같은 만화의 창작 단계를 다양한 레퍼런스를 통해서 충분히 숙지한 후 체계적 창작 단계를 거쳐 자신이 기획한 만화를 제작함으로써 만화창작의 원리와 필수 요소를 이해하고자 한다.</p>													
주교재	웹툰 콘티 연출. 조득필, (주)두드림미디어, 2023													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의,실험,실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의,실험,실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다. 2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목에 대한 전반적인 설명 - 수업 내용 - 수업 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 2) 수업계획서 상세 설명 - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿		
	2	1. 강의주제: 창작자의 자세 2. 강의목표: 1) 창작자의 자세를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 만화, 웹툰을 그리기 위해 필요한 자세 - 마음가짐 이외의 필요한 자세들 - 창작에 대한 욕구를 위해 필요한 것										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿		
	3	1. 강의주제: 장르 설정 2. 강의목표: 1) 장르란 무엇인지 이해하고 만화, 웹툰의 장르를 분류할 수 있다. 2) 자신에게 맞는 장르가 무엇인지 알 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 장르 - 장르의 의미										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,		

	<p>2) 만화, 웹툰의 장르 분류 - 일반적 장르의 분류 - 플랫폼별 장르의 분류</p> <p>3) 장르 결정 - 나에게 익숙한 익숙한 장르</p>	<p>빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
4	<p>1. 강의주제: 시나리오 구성법</p> <p>2. 강의목표: 1) 이야기의 구성에 대해 이해하고, 구성법의 종류를 분류할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 이야기 구성법의 필요성 2) 구성법 - 구성법의 종류 - 현재 자주 사용하는 구성법</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
5	<p>1. 강의주제: 서술방식의 시점 구분</p> <p>2. 강의목표: 1) 서술자의 시점이란 무엇인지 이해하고, 각 시점의 특성을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 서술방식의 시점 구분 - 소설에서 활용되는 시점의 구분 2) 다양한 서술방식 시점의 특징 - 1인칭 주인공시점 - 1인칭 관찰자 시점 - 전지적 시점 - 3인칭 관찰자 시점 - 각 시점들의 예를 작품에서 찾아보기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 2 주	<p>1. 강의주제: 시나리오의 2가지 타입</p> <p>2. 강의목표: 1) 캐릭터 중심 시나리오와 플롯 중심 시나리오를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 캐릭터 중심 시나리오 - 캐릭터 중심 시나리오란? - 캐릭터의 유형 2) 플롯 중심의 시나리오 - 플롯 중심의 시나리오란? - 플롯과 사건 결말의 긴밀성</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	<p>1. 강의주제: 플롯의 역할과 조건</p> <p>2. 강의목표: 1) 플롯이 무엇인지 이해하고 역할을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1) 플롯의 개념 <ul style="list-style-type: none"> - 플롯의 의미 2) 플롯의 필요성 및 역할 <ul style="list-style-type: none"> - 플롯의 필요성 - 플롯의 역할 	<p>자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 비극적 플롯의 종류 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 비극적 플롯의 종류와 각 특징을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 비극적 플롯의 4가지 <ul style="list-style-type: none"> - 복합 비극 - 고통의 비극 - 성격 비극 - 스펙터클 비극 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 시나리오의 전개법 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 시나리오의 시작, 중간, 결말을 구성하는 핵심 요소에 대해서 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 플롯의 행동 <ul style="list-style-type: none"> - 플롯의 행동과 시나리오의 관계성 2) 시작, 중간, 결말을 구성하는 핵심 요소 <ul style="list-style-type: none"> - 행동의 최초 동기와 동기가 불러오는 사건 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 극의 3단계 특성 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 극의 3단계란 무엇인지 이해하고, 도입부, 중간부, 결말부의 특징을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 극의 3단계 <ul style="list-style-type: none"> - 도입부, 중간부, 결말부 2) 극의 도입부 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 발단의 필수조건 - 도입부에 들어가는 이야기의 요소 3) 극의 중간부 <ul style="list-style-type: none"> - 중간부의 역할 - 중간부에 들어가는 이야기의 요소 4) 극의 결말부 <ul style="list-style-type: none"> - 작품에서 카타르시스가 갖는 의미 - 결말부에 들어가는 이야기의 요소 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>

제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 시나리오 속 캐릭터</p> <p>2. 강의목표: 1) 캐릭터의 중요성을 이해하고, 캐릭터가 갖는 요소를 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 캐릭터의 중요성 2) 캐릭터의 요소 - 성격의 특성, 생김새 등</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※수시평가(10점): -창작물의 시놉시스와 캐릭터 설정 디자인 제출 -4주차 제출</p>
	2	<p>1. 강의주제: 캐릭터 구성의 조건과 요소</p> <p>2. 강의목표: 1) 캐릭터 설정 요소를 이해하고, 캐릭터를 디자인할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 캐릭터 설정 요소 - 내적 요소 - 외적 요소 2) 표현적 특성 - 캐릭터 설정을 바탕으로 캐릭터를 디자인하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 창조적 캐릭터와 의미</p> <p>2. 강의목표: 1) 인물 창조 방법을 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 창조적 캐릭터의 인물 창조 방법 - 아리스토텔레스의 인물 창조 방법 2) 캐릭터 구성 요소 - 변형법, 과정법, 생략법, 의인법</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 캐릭터의 감정 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 인간의 히로애락을 이해하고, 캐릭터의 감정을 표정으로 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

	<p>1) 히로애락의 감정 - 가장 기본적인 인간의 감정</p> <p>2) 구체적 감정의 표정 - 히로애락 4가지의 기본적 표정 그리기 - 구체적 상황을 설정하고 그에 따른 감정을 표정으로 표현하기</p>	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
5	<p>1. 강의주제: 몸짓 언어 구조</p> <p>2. 강의목표: 1) 동작 표현의 중요성을 이해하고, 상황에 맞는 표정과 동작을 동시에 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 실루엣 - 같은 상황의 동작으로 다양하게 그려보기 - 그려진 동작을 실루엣 처리하기 - 어떤 동작이 더 잘 표현됐는지 확인하기 2) 상황과 동작 - 구체적 상황을 정하고 어울리는 동작 생각하기 - 동작과 함께 표정 표현하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 4 주	<p>1. 강의주제: 선의 미와 개성적 패턴</p> <p>2. 강의목표: 1) 단순하고 간결한 선의 표현과 선의 미적 개념을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 단순성 - 선으로 표현되는 예술 - 명료한 묘사의 선과 이미지 2) 표현의 패턴 - 자신만의 개성적 표현을 패턴으로 표현하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※수시평가 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
2	<p>1. 강의주제: 선의 역할</p> <p>2. 강의목표: 1) 선에 대한 의미와 역할을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 선의 폭넓은 사용과 역할 - 이미지의 구성의 기초 단위 2) 다양한 선의 표현 - 다양한 선화를 찾아보며 어떤 표현으로 사용되었는지 살펴보기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는</p>

		<p>1. 강의주제: 선을 통한 입체감의 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 다양한 사물을 선을 통해 입체감을 표현할 수 있다</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 선의 특징 사용하여 입체감 표현 - 선의 굵기 - 선의 각도</p>	<p>펜 태블릿</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 선을 통한 원근감 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 선을 통해 원근감을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 원근감 표현의 특징 - 시각적인 편안함과 안정감을 주는 요소 2) 효율적인 선의 테크닉 - 선의 굵기를 사용한 시각적 거리 표현하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 선을 통한 질감의 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 시각적 느낌의 질감을 이해할 수 있다. 2) 시각적 질감을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 질감의 이해 - 촉감의 질감과 다른 시각적 질감 2) 시각적 질감 표현 - 펜으로 선을 긋는 방향을 달리하여 다양한 질감 표현하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 5 주	1	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화창작을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화창작을 위한 만화창작의 구조, 아이디어와 표현 방법 등 만화창작 전반에 대해 이해하고, 만화 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 및 최근 작품 동향</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

	<p>2) 만화창작이란? 3) 만화창작의 구조 4) 만화작가의 자세 5) 질의응답</p>	<p>(실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※ 과제1(5점): -현업 작가의 특강 소감과 특강을 토대로 만화창작에 대한 개인 탐구내용을 리포트 형태로 작성 -6주차 제출</p>
	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화창작을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화창작을 위한 만화창작의 구조, 아이디어와 표현 방법 등 만화창작 전반에 대해 이해하고, 만화 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 및 최근 작품 동향 2) 만화창작이란? 3) 만화창작의 구조 4) 만화작가의 자세 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화창작을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화창작을 위한 만화창작의 구조, 아이디어와 표현 방법 등 만화창작 전반에 대해 이해하고, 만화 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 및 최근 작품 동향 2) 만화창작이란? 3) 만화창작의 구조 4) 만화작가의 자세 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화창작을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화창작을 위한 만화창작의 구조, 아이디어와 표현 방법 등 만화창작 전반에 대해 이해하고, 만화 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 및 최근 작품 동향 2) 만화창작이란? 3) 만화창작의 구조 4) 만화작가의 자세 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
5	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화창작을 위한 가이드</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

	<p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화창작을 위한 만화창작의 구조, 아이디어와 표현 방법 등 만화창작 전반에 대해 이해하고, 만화 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 및 최근 작품 동향 2) 만화창작이란? 3) 만화창작의 구조 4) 만화작가의 자세 5) 질의응답</p>	<p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>	
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 콘티 구성법</p> <p>2. 강의목표: 1) 콘티를 사용하는 매체와 콘티에 표시하는 요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화 이외의 콘티 - 매체에 따른 콘티의 종류 2) 콘티에 표시하는 요소 - 만화와 영상매체 콘티 요소의 차이점</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	2	<p>1. 강의주제: 콘티와 칸</p> <p>2. 강의목표: 1) 칸이란 무엇인지 이해하고 만화, 웹툰에서 칸의 기능을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화와 칸 - 만화에서 칸의 의미 2) 칸의 기능 - 칸에서 표현되는 정보</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 칸의 활용 법</p> <p>2. 강의목표: 1) 칸의 역동적인 활용에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 칸의 정지된 느낌 - 인물이나 사물이 칸의 중심에 있는 연출 2) 칸의 역동적 활용 - 칸에서 인물이나 사물의 위치를 이동하여 칸의 흐름</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

	연출	빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿	
	4	<p>1. 강의주제: 공간과 이미지가 주는 시간</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 칸에서 공간을 사용하여 다양한 연출을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 칸의 정지된 느낌 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대중에게 핵심 포인트의 중요성을 알리려는 의도 - 시간적인 멈춤의 상태를 의도해 리듬을 만들 때 - 시선을 끌어 다음 이야기에 호기심 자극 하려는 의도 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	5	<p>1. 강의주제: 캐릭터 포지션에 따른 감정</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 칸에서 인물의 위치와 여백의 공간으로 감정을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 인물의 위치에 따른 시선과 여백</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물의 위치에서 시선과 여백의 위치가 일치한 경우 - 인물의 위치에서 시선과 여백의 위치가 반대일 경우 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 칸의 연출과 숫 사이즈1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 롱 쇼트에 대한 의미를 이해하고, 만화, 웹툰에 롱 쇼트를 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 롱 쇼트 사이즈</p> <ul style="list-style-type: none"> - 롱 쇼트의 의미 <p>2) 만화, 웹툰 속 롱 쇼트의 쓰임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존 작품 속 롱 쇼트 사례 - 상황을 설정하고 롱 쇼트 사이즈를 캐릭터와 그리기 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	2	<p>1. 강의주제: 칸의 연출과 숫 사이즈2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 풀 쇼트에 대한 의미를 이해하고, 만화, 웹툰에 풀 쇼트를 적용할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각</p>

		<p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 풀 쇼트 사이즈 - 풀 쇼트의 의미</p> <p>2) 만화, 웹툰 속 풀 쇼트의 쓰임 - 기존 작품 속 풀 쇼트 사례 - 상황을 설정하고 풀 쇼트 사이즈를 캐릭터와 그리기</p>	<p>자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 칸의 연출과 숏 사이즈3</p> <p>2. 강의목표: 1) 미디엄 쇼트에 대한 의미를 이해하고, 만화, 웹툰에 미디엄 쇼트를 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 미디엄 쇼트 사이즈 - 미디엄 쇼트의 의미 2) 만화, 웹툰 속 미디엄 쇼트의 쓰임 - 기존 작품 속 미디엄 쇼트 사례 - 상황을 설정하고 미디엄 쇼트 사이즈를 캐릭터와 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 칸의 연출과 숏 사이즈4</p> <p>2. 강의목표: 1) 바스트 쇼트에 대한 의미를 이해하고, 만화, 웹툰에 바스트 쇼트를 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 바스트 쇼트 사이즈 - 바스트 쇼트의 의미 2) 만화, 웹툰 속 바스트 쇼트의 쓰임 - 기존 작품 속 바스트 쇼트 사례 - 상황을 설정하고 바스트 쇼트 사이즈를 캐릭터와 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	5	<p>1. 강의주제: 칸의 연출과 숏 사이즈5</p> <p>2. 강의목표: 1) 클로즈업에 대한 의미를 이해하고, 만화, 웹툰에 클로즈업을 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 클로즈업 사이즈 - 클로즈업의 의미 2) 만화, 웹툰 속 클로즈업의 쓰임 - 기존 작품 속 클로즈업 사례 - 상황을 설정하고 클로즈업 사이즈를 캐릭터와 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	※수업방법: 중간고사 시행

	2	1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 실기시험	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	2. 평가방법: 수업내용을 적용하여 제작한 콘티제작파일에 대하여 평가	
	4	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	
	5	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	1. 강의주제: 소실점과 투시원근법 2. 강의목표: 1) 소실점과 투시원근법이 무엇인지 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 소실점이란 - 소실점과 눈높이의 관계성 2) 투시원근법의 이해 - 현장감 있는 연출을 위한 투시원근법 - 수평선과 투시법의 관계성	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	2	1. 강의주제: 1점 투시 2. 강의목표: 1) 1점 투시의 개념을 이해하고 실습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 1점 투시의 이해 - 소실점을 하나만 쓰는 투시 2) 1점 투시의 실습 -1점 투시를 사용한 직육면체를 다양한 앵글로 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	1. 강의주제: 2점 투시 2. 강의목표: 1) 2점 투시의 개념을 이해하고 실습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 2점 투시의 이해 - 소실점을 2개 쓰는 투시 2) 2점 투시 실습 -2점 투시를 사용한 직육면체 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는

제 10 주	4	<p>1. 강의주제: 3점 투시</p> <p>2. 강의목표: 1) 3점 투시의 개념을 이해하고 실습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 3점 투시의 이해 - 수평선의 2개의 소실점과 다른 방향의 소실점의 관계 2) 3점 투시 실습 - 3점 투시를 사용한 직육면체 그리기</p>	<p>펜 태블릿</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	5	<p>1. 강의주제: 투시를 통한 의도적 연출</p> <p>2. 강의목표: 1) 다양한 투시를 사용하여 만화장면을 연출할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 하이앵글과 로우앵글 - 3점 투시를 사용하여 하이앵글 그리기 - 3점 투시를 사용하여 로우앵글 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	1	<p>1. 강의주제: 구도의 이해</p> <p>2. 강의목표: 1) 구도의 개념을 이해하고 다양한 구도의 종류를 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 구도의 개념 - 구도란 2) 구도의 종류 - 많이 쓰는 구도</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	2	<p>1. 강의주제: 삼각 구도</p> <p>2. 강의목표: 1) 삼각 구도의 특징을 이해하고, 삼각 구도를 적용하여 한 장면을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 삼각 구도란 - 삼각 구도의 특징 - 삼각 구도의 쓰임 2) 삼각 구도를 사용한 장면 연출</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 가장 안정적인 삼각형 모양의 구도 - 삼각 구도를 의식하여 한 칸을 스케치하기 	방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	1. 강의주제: 수평선 구도 2. 강의목표: 1) 수평선 구도의 특징을 이해하고, 수평선 구도를 적용하여 한 장면을 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 수평선 구도란 - 수평선 구도의 특징 - 수평선 구도의 쓰임 2) 수평선 구도를 사용한 장면 연출 - 수평선 구도를 의식하여 만화의 한 장면을 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	4	1. 강의주제: 대각선 구도 2. 강의목표: 1) 대각선 구도의 특징을 이해하고, 대각선 구도를 적용하여 한 장면을 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 대각선 구도란 - 대각선 구도의 특징 - 대각선 구도의 쓰임: 원근의 표현 2) 대각선 구도를 사용한 장면 연출 - 대각선 구도를 사용하여 만화의 한 장면을 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	5	1. 강의주제: 사선구도 2. 강의목표: 1) 사선구도의 특징과 쓰임을 이해할 수 있다. 2) 사선구도를 사용하여 한 장면으로 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사선구도란 - 사선구도의 특징을 이해하기 - 사선구도의 쓰임을 이해하기 2) 사선구도를 사용한 장면연출 - 초조, 불안을 중심으로 사선구도 그리기 - 활발함을 중심으로 사선구도 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
제 11 주	1	※견학 1. 강의주제: SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학 2. 강의목표: 1) 만화 관련 센터와 만화거리를 방문하여 다양한 만화콘텐츠를 살펴봄으로써 만화창작을 위한 폭넓은 시각을 기를 수	※수업방법: 견학 ※학습자료: 개인 필기구 ※과제2(5점):

	<p>있다. 2) 만화창작물을 살펴보며 작품을 분석하고 창작자로 성장하기 위한 발전적 고민을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화관련 센터와 만화거리 방문 - 만화창작물 분석 - 창작자의 자세</p>	<p>-SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학에 대한 소감을 A4 2~4장 분량의 리포트로 작성 -12주차 제출</p>
2	<p>*견학</p> <p>1. 강의주제: SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학</p> <p>2. 강의목표: 1) 만화 관련 센터와 만화거리를 방문하여 다양한 만화콘텐츠를 살펴봄으로써 만화창작을 위한 폭넓은 시각을 기를 수 있다. 2) 만화창작물을 살펴보며 작품을 분석하고 창작자로 성장하기 위한 발전적 고민을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화관련 센터와 만화거리 방문 - 만화창작물 분석 - 창작자의 자세</p>	<p>*수업방법: 견학</p> <p>*학습자료: 개인 필기구</p>
3	<p>*견학</p> <p>1. 강의주제: SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학</p> <p>2. 강의목표: 1) 만화 관련 센터와 만화거리를 방문하여 다양한 만화콘텐츠를 살펴봄으로써 만화창작을 위한 폭넓은 시각을 기를 수 있다. 2) 만화창작물을 살펴보며 작품을 분석하고 창작자로 성장하기 위한 발전적 고민을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화관련 센터와 만화거리 방문 - 만화창작물 분석 - 창작자의 자세</p>	<p>*수업방법: 견학</p> <p>*학습자료: 개인 필기구</p>
4	<p>*견학</p> <p>1. 강의주제: SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학</p> <p>2. 강의목표: 1) 만화 관련 센터와 만화거리를 방문하여 다양한 만화콘텐츠를 살펴봄으로써 만화창작을 위한 폭넓은 시각을 기를 수 있다. 2) 만화창작물을 살펴보며 작품을 분석하고 창작자로 성장하기 위한 발전적 고민을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 만화관련 센터와 만화거리 방문 - 만화창작물 분석 - 창작자의 자세</p>	<p>*수업방법: 견학</p> <p>*학습자료: 개인 필기구</p>
5	<p>*견학</p> <p>1. 강의주제: SBA서울애니메이션센터 및 재미로 견학</p> <p>2. 강의목표: 1) 만화 관련 센터와 만화거리를 방문하여 다양한 만화콘텐츠를 살펴봄으로써 만화창작을 위한 폭넓은 시각을 기를 수</p>	<p>*수업방법: 견학</p> <p>*학습자료: 개인 필기구</p>

		<p>있다.</p> <p>2) 만화창작물을 살펴보고 작품을 분석하고 창작자로 성장하기 위한 발전적 고민을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 만화관련 센터와 만화거리 방문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작물 분석 - 창작자의 자세 	
제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 실천체크포인트</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 칸 연출에 대한 피드백을 듣고 수정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 칸의 연출에 대한 피드백 수용</p> <p>2) 칸 연출 수정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※과제2 제출</p>
	2	<p>1. 강의주제: 실천체크포인트</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 감성적 이미지 연출의 필요성을 확인하고 반영할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 감성적 이미지 연출의 필요성 확인</p> <p>2) 감성적 이미지 연출을 반영하여 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 실천체크포인트</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 슷 사이즈 연출 방향성을 확인하고 수정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 연출된 슷 사이즈 활용의 적절성 확인</p> <p>2) 효과적인 슷 사이즈로 수정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 실천체크포인트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<p>2. 강의목표: 1) 독자들이 시각적 혼선을 겪지 않도록 이야기 흐름의 방향을 확인하고 수정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 이야기 흐름의 방향에 따라 대사, 인물, 배경 등이 각자의 포지션에 맞춰 잘 배치됐는지 확인 2) 이야기 흐름의 방향을 적절하게 수정하기</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	5	<p>1. 강의주제: 실천체크포인트</p> <p>2. 강의목표: 1) 효과적인 시점 연출을 위하여 시점 표현의 적절성을 확인하고 수정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 독자를 유도하기 위한 시점 설정의 적절성 확인 2) 적절한 시점을 설정하여 효과적으로 시점이 연출됐는지 확인하고 수정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
			<p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 플랫폼별 웹툰 제작 품</p> <p>2. 강의목표: 1) 다양한 플랫폼별 웹툰 제작 품을 살펴보고 웹툰 제작 품에 따라 웹툰 파일을 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 기초적인 정보 제출 - 중요 항목 2) 플랫폼별 이미지 제출 방법 - 폰트 확인 -서비스 이미지 파일 사이즈 확인</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	2	<p>1. 강의주제: 최적화이미지(웹&모바일)</p> <p>2. 강의목표: 1) 모바일 화면을 효과적으로 살리는 연출 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 스마트폰 화면 - 스마트폰 화면을 하나의 칸 혹은 한 장의 페이지라고 인식하여 칸 여백의 연출 조절</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

			(실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	<p>1. 강의주제: 썸네일 이미지 제작</p> <p>2. 강의목표: 1) 썸네일 이미지를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 독자의 엿보기 - 썸네일의 역할: 해당 화에 대한 기대감 2) 기대감을 갖게 하는 칸의 이미지로 썸네일 만들기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포 함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 표지 이미지 제작</p> <p>2. 강의목표: 1) 표지 이미지의 유의사항을 이해하고, 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 해당 화별 이미지 - 묶인 화의 전체적 이미지를 고려한 표지 이미지 디자인 2) 표지 이미지 제작하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포 함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	5	<p>1. 강의주제: 포스터 이미지 제작</p> <p>2. 강의목표: 1) 포스터 이미지의 유의사항을 이해하고, 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 목적에 맞는 제작을 위한 유의사항 - 크기와 해상도 2) 포스터 이미지 제작하기 - 세로형과 가로형을 구분하여 사이즈 확인</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포 함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 14 주	1	<p>1. 강의주제: 만화창작작품 연구1</p> <p>2. 강의목표: 1) 기성작가의 연구 가이드를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 기성작가의 연구 가이드 - 연구 가이드</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

		<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
2	<p>1. 강의주제: 만화창작작품 연구2</p> <p>2. 강의목표: 1) 이희재 작가의 만화 연출 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 1970년~1980년의 한국을 표현한 선 - 주안점: 굵고 투박하지만 자연스럽게 흐르듯 표현 된 선</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
3	<p>1. 강의주제: 만화창작작품 연구3</p> <p>2. 강의목표: 1) 한승준 작가의 만화 연출 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 섬세하고 강렬한 선 - 주안점: 절도 있게 끊어 내는 터치법</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
4	<p>1. 강의주제: 만화창작작품 연구4</p> <p>2. 강의목표: 1) 원수연 작가의 만화 연출 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현대적 감각이 잘 살아있는 작품 - 주안점1: 세밀하고 탄력적인 선 테크닉 - 주안점2: 전체적 상황에 따라 다르게 설정하는 감정선</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
5	<p>1. 강의주제: 만화창작작품 연구5</p> <p>2. 강의목표: 1) 박명운 작가의 만화 연출 방식을 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

		<p>3. 강의세부내용: 1) 선의 조화 - 주안점: 고전적 터치법과 현대적 감각의 선의 조화</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 15 주	1	※기말고사 시행(30점)	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	2	1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 실기시험	<p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p>
	3	2. 평가방법: 수업내용을 바탕으로 단편만화(8~16P)를 창작하여 완성한 원고에 대하여 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
	5		
첨부자료			